1. Das SCAFFOLD-Modell

Seo, Young Joo/ Richard, Gabriela T. (2021) SCAFFOLDing all abilities into makerspaces: a design framework for universal, accessible and intersectionally inclusive making and learning. In: Information and Learning Sciences. Vol 122, No 11/12

Mit dem **SCAFFOLD-Modell** weisen die Autor*innen Joo Young Seo und Gabriela T. Richard (2021) auf verschiedene Eigenschaften hin, die Makerspaces zugänglich für alle machen sollen:

Simplicity (= „Einfachheit“): Die Methoden sollten möglichst unkompliziert sein und die Technik intuitiv bedienbar, ohne dass zu große kognitive Leistungen nötig sind.

Collaboration (= „Zusammenarbeit“): Die Kinder und Jugendlichen sollten dazu angeregt werden, in Gruppen zusammenarbeiten zu können und gemeinsam Probleme lösen.

Accessibility (= „Vielfalt medialer Zugänge“): Informationen, z.B. Anleitungen, sollten multi-medial zugänglich sein, d.h. etwa als Video, Audio und/oder durch andere visuelle Hilfsmittel, wie etwa Texte mit Beispielbildern oder farblichen Markierungen, vermittelt werden.

Flexibility: (= „Anpassungsmöglichkeiten“): Die räumliche und technische Ausstattung sollte so gestaltet sein, dass nach Bedarf unterschiedliche Einstellungen vorgenommen werden können, etwa durch höhenverstellbare Tische oder Zoom-Möglichkeiten auf Anzeigen.

Fail-Safe: (= „Sicherheit“): Die Räume und die dort zugängliche Hardware sollte so gestaltet sein, dass das Verletzungsrisiko der Nutzenden minimiert wird.

Object-Oriented (= „Ordnung”): Insbesondere kleine Teile sollten gut sortiert und leicht verständlich gekennzeichnet sein, etwa in kleinen farblich markierte, beschriftete Schachteln.

Linkability (= „Verbindung”): Unterschiedliche Hardware und Software-Anwendungen sowie Alltagsgegenstände sollten nach Möglichkeit in Verbindung miteinander gebracht werden (können).

Diversity (= „Vielfalt“): Die zur Verfügung stehende Technik sollte für alle ansprechend gestaltet und diskriminierungsfrei sein, d.h. mit Blick auf Menschen mit verschiedenen Geschlechtsidentitäten und/oder sozio-ökonomischen und/oder kulturellen Hintergründen.

Revision #14
Created 31 July 2023 11:51:18 by Julian Erdmann
Updated 9 January 2024 07:51:14 by Julian Erdmann